

# MASTERQUIZ II

Ett frågespel från Alga, med över 3000 frågor  
om allt mellan himmel och jord!  
Ett vuxenspel för 2-8 deltagare, ålder 16-99 år



Känner du till MASTERQUIZ? Det stora frågesportspelet från Alga, med över 4000 frågor om allt mellan himmel och jord! Det gäller att först ta sig från Start till Mål på spelplanen, genom att flytta sin pjäs på de olika rutorna och svara på kluriga frågor i samma fem kategorier som i MASTERQUIZ II.

Varför äter isbjörnar inte pingviner? Vilken är den enda sport som hittills utövats på månen? I vilket europeiskt land är La Condamine den största staden? Vilken är den enda nationalflagga i världen som inte är fyrkantig? Vad inträffade mitt i Stockholm den 10 augusti 1628? Utanför vilken svensk stad kan man se monumentet efter det flygande tefat som landade där på 1940-talet? Svaren, och 4194 frågor till, hittar du i MASTERQUIZ - den spännande, roliga, lärorika och underhållande spelsensationen från Alga!

Ett vuxenspel för 2-8 deltagare, ålder 16-99 år. Innehåller en kortask med 4200 frågor och svar, en spelplan, pjäser, poängmarker och tärning.

## Innehåll

En specialkortlek med 66 kort  
En kortask med 616 kort med frågor och svar

## Inledning

Här är uppföljaren till frågespelssuccén MASTERQUIZ! Över 3000 nya frågor i fem olika kategorier, för att kittla din nyfikenhet, testa din allmänbildning, och roa dig och dina vänner!

Algas MASTERQUIZ II kan användas på två olika sätt. Om du redan äger ett MASTERQUIZ, kan du använda spelplanen, pjäserna och reglerna från det spelet, och helt enkelt använda MASTERQUIZ II som 3000 nya frågor och svar.

Men givetvis är också MASTERQUIZ II ett komplett spel, tack vare den medföljande specialkortleken: grundprincipen är att varje deltagare börjar med ett antal specialkort på handen, och försöker bli av med dessa kort genom att svara på frågorna från frågekorten. Den deltagare som först blivit av med alla sina specialkort har vunnit.

(Fotnot: givetvis går det precis lika bra att använda specialkortleken och reglerna från MASTERQUIZ II tillsammans med frågekorten från MASTERQUIZ).

## Lite om frågorna

På frågekorten finns fem olika ämneskategorier, som är desamma som i MASTERQUIZ. De 3080 frågorna är indelade som följer:

- H:** Historia och "samhällskunskap"
- G:** Geografi och resor
- K:** Konsterna (böcker, film, musik, teater osv)
- N:** Naturvetenskaperna (djur, teknik, rymden osv)
- B:** Blandat (kan vara precis vad som helst!)

Observera att samtliga kategoribegrepp är tolkade "med bredd": inom geografi kan man råka ut för städer ur sånger och böcker, osv.

Frågorna spänner över ett brett register av vetande; från rena faktauppgifter till klurigheter som tvingar dig att tänka efter, från saker du trodde var självklarheter till saker du inte trodde existerade. Här finns frågor om det fantastiska och det vardagliga, om det kända och det okända, och om det förnuftiga och det fullkomligt sanslösa; och svaren är ofta oväntade, någon gång självklara, och ibland otroliga!

## Förberedelser

- 1) Lyft bort locket från den stora kortasken och tag loss skyddsplasten från samtliga de elva kortlekarna, och ställ alla korten i lådan. Det spelar ingen roll i vilken ordning korten kommer, bara de allihop har frågesidan (den med röda kanter) vänd åt samma håll.
- 2) Tag upp plastasken med specialkortleken, och tag loss skyddsplasten. Blanda kortleken omsorgsfullt, och dela ut sju kort till varje deltagare. Resten av korten läggs mitt på bordet, i en hög med baksidan uppåt. Denna hög utgör talongen.
- 3) Kom överens om vem som börjar. Turordningen är medsols runt bordet.

## Spelets gång

**Allmänna regler:** Varje gång det är en deltagares tur, ska han eller hon spela ut ett valfritt kort från sin hand och försöka besvara en fråga i någon kategori. Om deltagaren svarar **rätt**, har han eller hon lyckats bli av med kortet. Om deltagaren svarar **fel**, måste han eller hon antingen plocka upp kortet igen, eller dra ett nytt från talongen (vilket man gör beror på kortet man spelade ut – se längre fram i reglerna).

Oavsett om man svarar rätt eller fel, är sedan ens tur slut och näste deltagare till vänster spelar ut ett kort, och så vidare.

**Uppläsning av frågorna:** När man spelat ut sitt kort och ämneskategorin är bestämd, ska deltagaren till höger om den som spelade ut kortet dra främsta kortet i frågeasken, och högt läsa upp frågan. Kortet bör givetvis hållas så att den som ska svara inte kan se det rätta svaret på baksidan.

Så snart man avgett sitt svar och fått det jämfört med det rätta svaret på kortet, ska kortet sättas tillbaka längst bak i lådan. På så sätt läser man alltså nästa fråga från nästa kort, osv.

**Riktiga och felaktiga svar:** Man har rätt att få frågan uppläst igen, om man så vill. Dessutom har man en rimlig betänketid på sig. Vad som är rimligt bestäms av deltagarna själva, men ca 30 sekunder kan vara lagom. Observera att man normalt bara har **ett** svarsförsök på sig. Självfallet är det fullt tillåtet att gissa vilt, om man nu inte kan svaret.

Efter att man avgett sitt svar, ska den som läste upp frågan också läsa upp svaret på baksidan som jämförelse, för att avgöra om svaret är rätt eller fel.

Eftersom ett frågespel nu är vad det är, måste deltagarna själva bestämma vad som krävs för ett godkänt svar; om ett årtal måste vara exakt eller om man t.ex. får plus/minus 10 år som marginal, om både för- och efternamn måste vara med, osv. Alla sådana spörsmål bör klaras upp i vänskapliga diskussioner, helt i spelets anda av sällskapsunderhållning. I sista hand är det dock den deltagare som läste upp frågan som får fälla avgörandet.

## Specialkortet

Det finns åtta olika slags specialkort:

**Ämneskortet:** Dessa utgörs av H-, G-, K-, N- och B-korten. När man spelar ut ett sådant kort, måste man försöka besvara en fråga i samma kategori som kortet visar. Om man svarar **rätt**, har man lyckats bli av med kortet, som får ligga kvar med framsidan uppåt på bordet. Om man däremot svarar **fel**, måste man antingen ta upp kortet igen eller dra ett nytt från talongen – vilket avgör man själv.

Alla kort som spelas ut, spelas på en spelhög mitt på bordet vid sidan om talongen. Om talongen tar slut, vänder man bara spelhögen utan att blanda den, och låter den utgöra en ny talong.

**Chanskortet:** När man spelar ut ett sådant kort, får man själv välja ämneskategori. Om man svarar **rätt**, blir man som vanligt av med kortet. Om man svarar **fel**, måste man dra ett nytt kort från talongen – man får inte plocka upp chanskortet igen.

**Dubbelchanskortet:** När man spelar ut ett sådant kort, får man själv välja ämneskategori. Om man svarar **rätt**, har man som vanligt blivit av med kortet. Om man svarar **fel**, har man **ett svarsförsök till** på samma fråga. Svarar man rätt på andra försöket, har man blivit av med kortet. Svarar man fel även denna gång, måste man dra ett nytt kort från talongen – man får inte plocka upp dubbelchanskortet igen.

**Duellkort:** När man spelar ut ett sådant kort, ska deltagaren till höger välja ämneskategori åt en (men valet ska ske innan deltagaren till höger hunnit titta på frågekortet!). Om man svarar **rätt**, har man som vanligt blivit av med kortet. Om man svarar **fel**, måste man dra ett nytt kort från talongen, **men** frågan går vidare till näste deltagare medsols, och till näste osv – alla deltagarna får ett svarsförsök, med undantag för den som läste upp frågan (någon måste ju kontrollera svaren). Om de övriga svarar **fel**, händer inget – de slipper dra något kort. Men om någon av de andra svarar **rätt**, får han eller hon kasta ett valfritt kort från sin hand, varefter turen går till näste deltagare till vänster om den som svarade rätt. Observera att Duellkortet under alla omständigheter ligger kvar på spelhögen, det tas inte upp igen.

Om ingen kunde svara rätt, går turen över till deltagaren till vänster om den som spelade Duellkortet. Om man bara är två deltagare, gäller i princip Duellkortet som ett Chanskort, med den skillnaden att det är motspelaren och inte man själv som väljer ämneskategori.

## Vem vinner?

Den deltagare som först blivit av med sina kort har vunnit. Observera att man kan bli av med sitt sista kort och vinna genom att svara rätt på någon annans Duellkort.

## Lagspel

Självklart kan man också spela i lag, i stället för individuellt. Det måste inte vara lika många deltagare i varje lag – det bestämmer man själv.

## Handikappspel

Om olika duktiga deltagare eller lag möts, kan man införa handikapp genom att starta med olika antal kort på handen – det mindre duktiga laget kanske får bara 4 kort på handen, medan något annat kanske får 9 kort. Vad som är rättvisa handikapp får man pröva sig fram till.

## Spelvarianter

Om man vill förlänga spelet, kan man helt enkelt börja med fler kort på handen. Skulle man vara så många deltagare eller lag att specialkortet inte räcker till, kan man införa följande regel: så snart någon kommit ned i ett kort på handen, måste han eller hon dra fem (eller vad man nu tycker är lagom) nya kort. Detta motsvarar alltså att man startar med tolv kort i stället för sju.

## Spelledare

Om man vill, kan man utse någon att vara spelledare. Denne deltar då inte i spelet, utan har till uppgift att läsa upp frågorna och opartiskt avgöra vilka svar som ska godkännas resp underkännas.

Spelmekanism och design: Dan Glimne  
Frågorna har sammanställts av Ann-Gun Rittmalm och Dan Glimne

Konstruktion, design, och samtliga frågor och svar är ©BRIQ AR 1998

